RPG TEXTUAL OU PLAY-BY-POST

por
Saviano

0.1

Antes de entrar numa guerra, você precisa ter habilidades. Ache sua arma. Depois, ache seu estilo de jogo.

Mini eBook: “RPG Textual: O Manual do melhor Jogador”
Copyright © todos os direitos reservados.

Autor: Geraldo Da Silva Chipandi.
Data da publicação: 2025.
Contacto: (+244) 934734890
E-mail: savianogeraldo31@gmail.com

RPG Textual ou Play-by-Post – por Saviano 0.1

Estamos em guerra contra uma nação vizinha. O rei te convocou para liderar o maior e melhor exército da nação — o batalhão de elite.
Agora para e pensa: por que justo você foi chamado pra essa missão?

Simples. Ninguém é chamado pra comandar soldados treinados se não tiver habilidades confiáveis, afiadas, notáveis.
Mas que tipo de habilidades?

Habilidade é saber fazer. (Chiavenato disse isso e eu confirmo.)
Saber organizar seus soldados. Saber ler o inimigo. Saber manipular o campo de batalha. Isso é liderança.

O RPG Textual é esse campo de guerra. Você se jogaria numa guerra sem saber manejar sua arma? Sem saber como comandar uma tropa?

Eu duvido. Mesmo que você tenha todas as competências — ou seja, o conjunto de habilidades necessárias pra ser um bom guerreiro ou general — você pensaria duas vezes antes de entrar num campo de batalha real.

A diferença?
Aqui no RPG Textual, sua vida não está em jogo. Mesmo que você perca, vai sair mais forte, mais viciado, mais pronto pra próxima guerra.

Então prepara tua mente, afia tua arma e bora mergulhar nesse universo cheio de mistérios, estratégias e reviravoltas insanas.

Antes de entrar numa guerra, você precisa ter habilidades.
Ache sua arma. Depois, ache seu estilo de jogo.

Eu sempre tive ideias brilhantes. Entendia certas coisas com facilidade absurda, mas transformar isso em palavras? Explicar claramente o que eu enxergava? Aí era outro jogo.
Você já passou por isso? Ter o raciocínio afiado, mas travar na hora de comunicar?

Foi exatamente o que rolou comigo no início da minha trajetória como o melhor jogador de Play-by-Post de Angola.
Minha mente era fértil. Cheia de ideias ousadas, criativas, imprevisíveis. Mas na hora de expor tudo isso na escrita… não saía do jeito que eu queria.
Gramaticalmente? Eu mandava bem.
Mas minha narrativa não chegava nem perto dos jogadores que pareciam poetas da guerra. Gênios da escrita.

Eu via esses RPGistas descrevendo com perfeição cada detalhe das ações dos personagens. Cada suspiro, cada folha ao vento, cada tensão no ambiente. E eu? Eu lia tudo. Saboreava. Admirava. Me inspirava. Mas também… procurava falhas.

Sim, eu adorava destruir esses textos lindos com um contra-ataque certeiro. Encontrar uma brecha, um erro escondido, e com um único parágrafo bem construído, acabar com o orgulho narrativo do meu oponente. Isso me dava prazer.

Mesmo assim, por um tempo, fiquei cego. Tentei escrever como eles. Queria brilhar do mesmo jeito. Gastei tempo com contos, histórias curtas, tentando lapidar uma habilidade que não era minha arma principal. E com isso, deixei minha verdadeira força enferrujar.

Eu estava tentando dominar um estilo que não combinava comigo. Meu verdadeiro estilo sempre foi claro:

Achar brechas na narrativa.
Usá-las a meu favor.
Antecipar os movimentos do oponente. Criar táticas para impedir esses movimentos.
Finalizar o inimigo na primeira oportunidade.

Estilo de jogo: “iZiAn_ThE_sYsTeM_gLiTcH”

Análise e percepção de brechas na narrativa dos jogadores – MindEyesProcess, stage one

Análise e percepção de intenções por trás da narrativa – MindEyesProcess, stage two

Sentir o momento exato do ataque – uma decisão intuitiva baseada em pura expertise – MindEyesProcess, game over

---

Quando comecei a escrever narrativas longas e bem estruturadas, percebi um padrão: quanto mais eu escrevia, mais abria brechas.
E no chatroom onde eu jogava, o foco era o combate tático, não a estética literária. Escrever bonito era bom, mas escrever demais, com erros, era convite pra ser destruído.

O verdadeiro objetivo ali era:
Atacar com precisão, sem cometer brechas.

"Seus oponentes podem até prever seus movimentos. Mas se suas jogadas forem limpas, sem falhas... eles vão parar de atacar. Vão recuar. Vão se concentrar em defender. E esperar, em silêncio, o momento perfeito para revidar."

Esse é o campo de batalha do Play-by-Post. Escolha bem sua arma. Respeite seu estilo. E evolua até se tornar imparável.

Arqueiros não dominam espadas como soldados.
Não insista num estilo de jogo que não é seu.

Tudo bem, escrever poeticamente tem seu valor no Play-by-Post. Tem até jogador que só entra em partidas com quem escreve como se fosse autor de livro premiado. Detalhar o ambiente, mergulhar na construção de mundos, criar cenas cinematográficas — isso é uma arte.

Mas... não era a minha arte. Eu percebi isso cedo. Meu foco nunca foi competir por quem escrevia a narrativa mais bonita. O que eu queria era vencer lutas.

1x1 ou em grupo.
Queria ler o jogo.
Achar brechas. Usá-las.
Dominar os sistemas.

Essa era minha verdadeira habilidade. E quando decidi focar nela, a evolução foi absurda. Abandonei tudo que me atrasava. E comecei a me tornar uma ameaça nos sistemas que eu jogava. Não era raro ver criadores mudando as regras só por causa das minhas jogadas.

Em Between, os mísseis causavam muito dano e gastavam pouca energia. Usei isso. Criei um personagem focado só em mísseis. Resultado? O sistema foi nerfado.
Em Metaverso, itens mágicos eram livres. Criei um personagem baseado só nisso. Pouco tempo depois? Mudaram as regras de uso de itens.

Era divertido demais usar minha arma — análise e percepção — pra explorar falhas, tanto na narrativa dos oponentes quanto no design do sistema. A chave da vitória não é fazer tudo… é fazer bem o que você nasceu pra fazer. E com cada vitória, uma verdade ficava mais clara:

Meu estilo de jogo é afiado, belo e funcional.

E confesso… às vezes até fico desconfortável ao perceber que muitos jogadores usam esse mesmo estilo.

Refine sua habilidade até quase beirar a perfeição.
Nunca para de inovar.

Na minha jornada como o melhor Jogador de RPG Textual de Angola, conheci e enfrentei jogadores de todos os cantos — Angola, Moçambique, Brasil,

Lembro de uma brasileira — Bárbara. Ela não apenas jogava; ela arquitetava. Suas narrativas eram longas, mas incrivelmente bem estruturadas — e saíam dela com uma fluidez quase sobre-humana. Cheguei a pensar que ela era um robô, tamanha a precisão e velocidade com que escrevia. Mas não, era puro talento refinado por anos de prática.
Vencê-la exigiu que eu me reinventasse. No meio da batalha, tive que me adaptar, reformular meu estilo, abandonar zonas de conforto. Comecei a escrever e ler mais rápido. A pensar narrativamente com profundidade. Simulei cenários mentalmente, imaginei o campo de batalha como se eu estivesse dentro dele: o som da explosão, a fumaça invadindo o ar, o impacto do vento no rosto, os estilhaços cortando o silêncio da cena criada dentro da minha mente. Bárbara foi um dos maiores desafios da minha trajetória.

Enfrentei adversários que traziam não apenas habilidades, mas inovação estética para o jogo. Usavam gifs, trilhas sonoras, links técnicos, áudios interpretados. A cada duelo eu saía vitorioso em estratégia, mas derrotado em criatividade. Isso me machucou? Um pouco. Mas me impulsionou ainda mais. Eu queria provar que podia ser criativo, técnico e inovador.

O valor real dos desafios.

Os desafios começaram a me viciar. Cada obstáculo vencido se transformava numa dose de prazer puro. Era como desbloquear uma versão secreta de mim mesmo — mais rápida, mais precisa, mais inteligente. Comecei a desejar os desafios como quem deseja vitória: com fome, com sede, com desejo ardente.

Cada vez que você desafia outro jogador — seja um novato com sede de aprendizado ou um veterano com cicatrizes de batalhas passadas — você se aproxima de uma versão mais complexa e refinada de si mesmo. Enfrentando estilos de jogo diferentes, técnicas surpreendentes, filosofias que contrastam com a sua, você aprende. Aprende a reconhecer padrões e quebras de padrão. Aprende a dialogar com mentes que pensam de forma completamente oposta à sua, mas que sustentam seus argumentos com estrutura e lógica.

Você cruzará o caminho de jogadores egoístas e manipuladores, mas também de humildes e altruístas. Criará vínculos com alguns, confrontará outros, e em muitos casos, sairá transformado desses encontros. Mas jamais se esqueça do seu verdadeiro propósito: desenvolver suas habilidades. Toda troca, toda conversa, toda provocação, todo desafio... deve te empurrar para frente.

Glossário.

- **RPG Textual (ou Play-by-Post)**

Forma de RPG jogada por texto, geralmente em fóruns, chats ou grupos online. Os jogadores descrevem ações, falas, e pensamentos dos seus personagens. É a arena perfeita pra quem tem criatividade, leitura de jogo e habilidade de escrita estratégica.

- **Estilo de Jogo**

Forma única com que cada jogador atua dentro do RPG. Pode ser mais voltada à narrativa poética, ao combate técnico, à manipulação social, ao controle de sistema, etc. Descobrir e dominar o teu estilo é o primeiro passo pra virar lenda.

- **Brecha (Narrativa ou Sistêmica)**

Erros, omissões ou incoerências deixadas por um jogador ou presentes nas regras do sistema. Um jogador observador usa essas brechas como armas letais — mudando o rumo da partida com um único ataque bem posicionado.

🔸 iZiAn_ThE_sYsTeM_gLiTcH (Estilo de Jogo)

Nome do estilo de jogo de Saviano. Foca em análise, exploração de falhas, domínio de sistemas e jogadas letais.
É mais sobre precisão e eficiência do que beleza narrativa. É o estilo de quem joga pra vencer.

🔸 MindEyesProcess

Um método de combate baseado em análise fria e percepção estratégica.
Dividido em três estágios:

Stage One: Detecção de brechas na narrativa.
Stage Two: Leitura das intenções do oponente.
Game Over: Ataque certeiro baseado em tempo, leitura e tática.

🔸 Competência

Conjunto de habilidades técnicas e emocionais que tornam alguém apto a exercer determinada função com excelência.
No RPG, não basta saber escrever — tem que saber jogar.

🔸 Arma (Metafórica)

Sua principal habilidade no campo de batalha do RPG. Pode ser sua escrita, sua criatividade, seu domínio de regras ou seu poder de manipulação narrativa. A arma define tua presença no campo.

🔸 Nerf

Alteração feita em alguma habilidade, item ou mecânica que estava forte demais no sistema. Se você força um criador de sistema a te "nerfar", parabéns — você está jogando certo.

🔸 Duelo

Combate direto entre dois personagens. Pode ser em qualquer formato: físico, mágico, verbal ou estratégico. Nos duelos, vence quem for mais inteligente, rápido e letal — não quem escreve mais bonito.

🔸 Chatroom

Espaço onde os jogadores interagem e jogam em tempo real ou semi-tempo real. Pode ser via Discord, WhatsApp, Telegram, Facebook, etc. É onde as regras, a pressão e a habilidade se misturam.